

Мастер-класс для родителей **«Использование логопедических игр в повседневной жизни детей»**

Цель: Познакомить родителей с дидактическими играми, направленными на развитие речи и обучение грамоте дошкольников старшей группы.

Мастер-класс проводится в форме развлечения «Веселые соревнования» между двумя командами детей старшей логопедической группы.

Оборудование: карточки букв алфавита, схемы гласных звуков, платок, силуэты гласных звуков, удочка, картинка «улитка», «автобус», красные карандаши, листочки с тремя клеточками, посылка, письмо, карточки задания, призы.

Ход развлечения:

1. Организационный момент

Раздается стук в дверь.

Логопед выходит из группы и приносит посылку.

- Дети, к нам принесли посылку. Здесь указан адрес: Белгородская область, г. Шебекино, ул. Дзержинского, д.13. Детям старшей логопедической группы «Лучик». Это нам?

- Да, нам.

- От кого же может быть посылка? Давайте посмотрим? Здесь написано: «Кукольный театр. Петрушка». Это Петрушка нам посылку прислал.

Логопед вместе с детьми открывает посылку, достает письмо и читает.

Здравствуйте ребята!

Уже наступило прекрасное время года – Весна. Давно я не приходил к Вам в детский сад. Я всегда вспоминаю Вас и скучаю. Прийти в гости не могу, очень занят в кукольном театре. Я знаю, что вы выросли, и многое узнали за то время, что мы не виделись. Посылаю Вам посылку с сюрпризом, и предлагаю Вам провести веселые соревнования. Какая команда выиграет, та и получит мой сюрприз. Петрушка.

2. Основная часть развлечения

- Ну как, ребята, проведем веселые соревнования?

- Да!

Дети делятся на две команды, садятся за столы. Логопед читает задания.

1. Первое задание.

Каждая команда по очереди называет по одному признаку весны, но не повторяет, какая команда назовет признак последней, та и выиграет.

2. Второе задание.

Игра «Назови ласково». Какая команда назовет все слова ласково правильно, та и победит.

3. Третье задание.

Игра «Скажи что делает». Придумать к насекомому МУРАВЕЙ как можно больше действий. Каждая команда по очереди называет действие, но не повторяется, какая команда последней закончит, та и выигрывает.

4. Четвертое задание.

Игра «Назови правильно». Каждому игроку в командах будет предложено исправить неправильное слово. Какая команда справится, та и победит.

Артем – ВОПАТА (лопата)

Соня – ЛАДУГА (радуга)

Андрей – ЛАР (рак)

Ярослав – ЗУК (жук)

Денис - МАСЫША (машина)

Маша - ПОЧКА (бочка)

Илья – ЯМПА (лампа)

Саша – ВОШАДЬ (лошадь)

Егор – ЛЫБА (рыба)

Арина – ФАПКА (шапка)

Дима – ЫЖИ (лыжи)

Юля – СЫНИСКА (сынишка)

(Задания детям даются в соответствии с имеющимися нарушениями в произношении с целью автоматизации поставленных звуков)

5. Пятое задание.

Игра «Скажи, где звук». Каждой команде предлагаются по картинке и листочки с тремя клеточками. Первой команде картинка на звук У (улитка), второй - на звук А (автобус). Игрокам команды нужно всем вместе подумать, где находится звук, а затем закрасить соответствующую клеточку красным цветом. Первую, если звук в начале слова, вторую – в середине слова, третью – в конце. Какая команда лучше справится с заданием, та и выигрывает.

6. Шестое задание.

Игра «Найди пару». Каждой команде предлагаются схемы звуков и буквы, нужно составить правильные пары, к каждому звуку своя буква. Какая команда быстрее правильно составит, та и победит.

7. Седьмое задание.

Игра «Собери буквы из частей». Каждой команде предлагаются гласные буквы, разрезанные на части, нужно собрать правильно все буквы. Какая команда быстрее правильно соберет, та и победит.

8. Восьмое задание.

Игра с закрытыми глазами «Определи на ощупь». Приглашается по очереди один участник из каждой команды. Ему завязываются глаза. В руки вкладывается буква, нужно на ощупь понять, что за буква и назвать её. Участник, из какой команды назовет больше всего букв правильно, та команда и выигрывает.

9. Задание.

Игра «Рыбалка». От каждой команды по очереди приглашается один участник. Перед ним раскладываются карточки обратной стороной. На карточках нарисованы две гласные буквы, но они наложены одна на другую. Участник игры должен удочкой поймать любую карточку, и назвать, какие гласные буквы на ней нарисованы.

10. Задание.

Игра «Кто быстрее найдет». Приглашаются по одному участнику из каждой команды. Каждому участнику предлагается стопка карточек с буквами алфавита. Нужно из всех букв выбрать только гласные буквы, кто быстрее и правильнее справится с заданием, тот и выиграет.

3. Итог развлечения

Когда все задания выполнены, логопед отмечает, что все команды хорошо справлялись с заданиями, были активны, сообразительны. Поэтому в этом соревновании нет победителей, победила «Дружба». Обе команды получают призы от Петрушки.